

IMPLEMENTASI KAMUS PEPAK BASA JAWA BERBASIS MOBILE SEBAGAI SARANA PENDUKUNG PEMBELAJARAN BAHASA JAWA

Dias Ayu Budi Utami¹, Dias Apriadi Nugroho², Hellmy Zein ³

STMIK AMIKOM Purwokerto

Jl. LetJend. Pol, Sumarto Watumas Purwokerto Telp.(0281)623321

e-mail : diass.utami@gmail.com¹, apgodias17@gmail.com², hellmyzein21@gmail.com³

Abstrak – Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah dari beragam bahasa daerah yang ada di Indonesia. Pada era globalisasi ini, penggunaan bahasa Jawa mengalami penurunan karena masuknya bahasa asing seperti bahasa Inggris dan pengaruh budaya dari Negara lain, serta penggunaan bahasa pasaran/bahasa sehari-hari di lingkungan masyarakat. Pembuatan aplikasi pepak bahasa Jawa merupakan salah satu media agar orang tertarik belajar bahasa Jawa. Maka dari itu penulis membahas tentang pembuatan pepak bahasa Jawa berbasis mobile. Aplikasi dibangun dengan menggunakan flash. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metodologi MDLC. Isi materi yang terdapat pada aplikasi ini yaitu tentang peribahasa dalam bahasa Jawa, nama - nama hewan, nama - nama anak, pantun, nama - nama daun serta aksara Jawa. Dengan adanya aplikasi pepak bahasa Jawa berbasis mobile ini di harapkan dapat mempermudah siswa atau masyarakat umum untuk mempelajari kosa kata bahasa Jawa.

Kata kunci – MDLC, mobile, pepak basa Jawa

I. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan Negara yang memiliki keanekaragaman budaya yang berasal dari berbagai macam suku. Contohnya suku Jawa menggunakan bahasa Jawa dalam percakapan sehari-hari. Bahasa Jawa yang digunakan khususnya provinsi Jawa Tengah memiliki 2 jenis bahasa yaitu bahasa Jawa kasar (ngoko) dan bahasa Jawa halus (krama inggil). Tabel 1 merupakan hasil survei tentang pemahaman ragam bahasa Jawa kepada 10 siswa kelas 3 SD di salah satu sekolah dasar yang beralamat di daerah Kuripan Kidul Cilacap, yaitu SDN Kuripan 03 Jalan Kendeng no 15 kuripan, Cilacap.

Tabel 1. Hasil Kuisisioner

NO	NAMA	PAHAM	TIDAK PAHAM
1	Andi Rizaldi	YA	
2	Riska Aryani Dian	YA	
3	Wina Dianti		TIDAK
4	Ian Setiadi Nugroho		TIDAK
5	Fiansyah Rohim	YA	
6	Siska Febriyana		TIDAK
7	Roni Yanuar rifai		TIDAK

8	Febriyantika Aeni		TIDAK
9	Hendriyansah		TIDAK
10	Reny Anggraeni		TIDAK

berdasarkan survei yang kami lakukan terhadap 10 siswa sekolah SDN Kuripan 03 didapat hasil bahwa 3 dari 10 siswa dapat memahami ragam bahasa Jawa dan 7 lainnya tidak memahami.

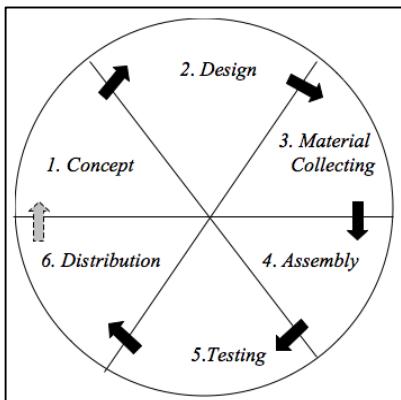
Selain data dari hasil survei yang telah dilakukan kami juga melakukan wawancara dengan Ibu Sri Haryati Ningsih, S.Pd selaku Kepala Sekolah di SDN Kuripan 03, ada beberapa penyebab terjadinya ketidak pahaman kosakata Bahasa Jawa dalam percakapan sehari-hari terutama ragam krama inggil pada anak, salah satunya adalah kurangnya media pembelajaran yang pas untuk menunjang pembelajaran Bahasa Jawa. Media pembelajaran bahasa Jawa sebenarnya sudah tersedia yaitu menggunakan pustaka Pepak basa Jawa. Walaupun hanya sebagian kecil tentang pengetahuan bahasa Jawa, namun pepak bahasa Jawa ini sudah mencakup keseluruhan hal yang penting untuk dipelajari. Pepak bahasa Jawa merupakan sebuah buku yang berisi kumpulan kata, kosakata, kalimat, sastra, benda, tingkah laku, makhluk hidup, tokoh pewayangan, dan lain sebagainya dalam bahasa Jawa. Kegunaan pepak basa Jawa itu sendiri adalah sebagai sumber pustaka yang dapat dengan mudah dipelajari karena disajikan secara praktis.

Dengan menghubungkan antara pepak basa Jawa sebagai sumber pustaka dengan kemajuan teknologi yang sangat cepat saat ini, manusia mulai meninggalkan cara-cara lama dan mulai mengikuti teknologi yang serba mudah dan efisien yaitu dengan membuat aplikasi pepak basa Jawa berbasis mobile.

Sekarang, gadget merupakan barang yang sudah tidak asing bagi siapapun. Bahkan anak - anak kecil sudah banyak yang menggunakan gadget. Namun, lebih baik apabila gadget dijadikan sebagai media pendukung pembelajaran karena akan menjadi lebih bermanfaat. Berdasarkan latar belakang di atas, muncul ide untuk merancang dan membuat sebuah aplikasi pepak basa Jawa yang dirancang untuk mobile menggunakan perangkat lunak Adobe Flash. Perancangan dan pembuatan aplikasi pepak basa Jawa ini diharapkan mampu memberikan kemudahan bagi siswa untuk mempelajari bahasa Jawa yaitu sebagai media pendukung pembelajaran bahasa Jawa.

II. METODE PENELITIAN

Penjelasan tahapan Multimedia Development Life Cycle menurut dari buku yang dibuat Sutopo pada tahun 2003 seperti Gambar 1.



Gambar 1. Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

Berikut penjelasan tahapan Multimedia Development Life Cycle (sutopo, 2003) :

1) Concept

Tahap concept (konsep) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience). Selain itu menentukan macam aplikasi(presentasi, interaktif, dan lain-lain) dan tujuan aplikasi(hiburan,pelatihan,pembelajaran, dan lain-lain).

2) Design

Design (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.

3) Material collecting

Material Collecting adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat di kerjakan paralel dengan tahap assembly. Pada beberapa kasus, tahap *Material Collecting* dan tahap *Assembly* akan di kerjakan secara linear tidak paralel.

4) Assembly

Tahap *Assembly* (pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design.

5) Testing

Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program dan di lihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (*alpha test*) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

6) Distribution

Tahap dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasinya tersebut.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Design

Tahap Design merupakan tahap awal dalam pembuatan sebuah Aplikasi. Fungsi dari tahap ini adalah untuk pembentukan penggambaran tampilan agar pembuat dapat membuat aplikasi sesuai dengan perencanaan, aplikasi ini terdiri dari beberapa frame. Berikut ini merupakan tahapan proses pra produksi :

Tabel 2. Design Pra Produksi

No	Gambar	Tampilan	Audio	Keterangan
1.		1		Tampilan utama aplikasi
2.		2		Tampilan menu pada frame 2
3.		3		Tampilan menu paribasan

2. Material Collecting

Dalam tahap ini pengumpulan bahan yang akan dilakukan untuk pembuatan aplikasi, meliputi beberapa tombol menu seperti tombol Mulai untuk memulai aplikasi dan tombol keluar untuk mengakhiri aplikasi. Di sini juga ada beberapa tombol lainnya seperti speaker untuk mematikan musik dan ada beberapa tombol menu pilihan seperti Paribasan, arane godhong, sebutan bocah, parikan, anak kewan, aksara.

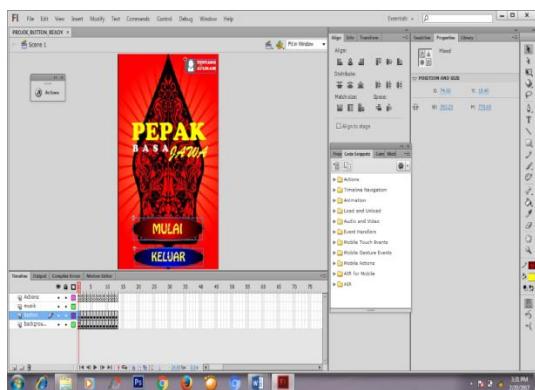




Gambar 2. Bahan – bahan pembuatan aplikasi

3. Assembly

Tahap dimana semua objek atau bahan aplikasi di buat. Setelah semua bahan terkumpul kita di sini



Gambar 3. Tahap pembuatan aplikasi frame by frame

4. Testing

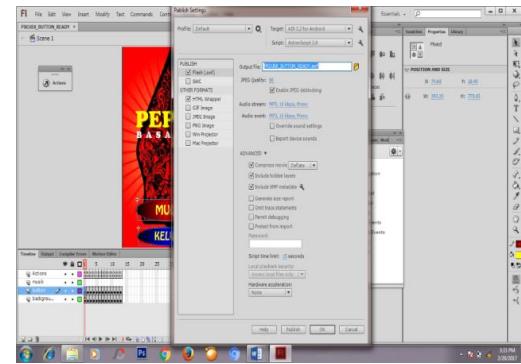
Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (*alpha test*).



Gambar 4. Pengujian aplikasi

5. Distribution

Tahap dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan.



Gambar 5. proses penyimpanan aplikasi

6. Halaman Utama aplikasi

Pada halaman ini, terdapat button mulai untuk masuk ke dalam aplikasi dan button keluar untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 6. Halaman Utama aplikasi

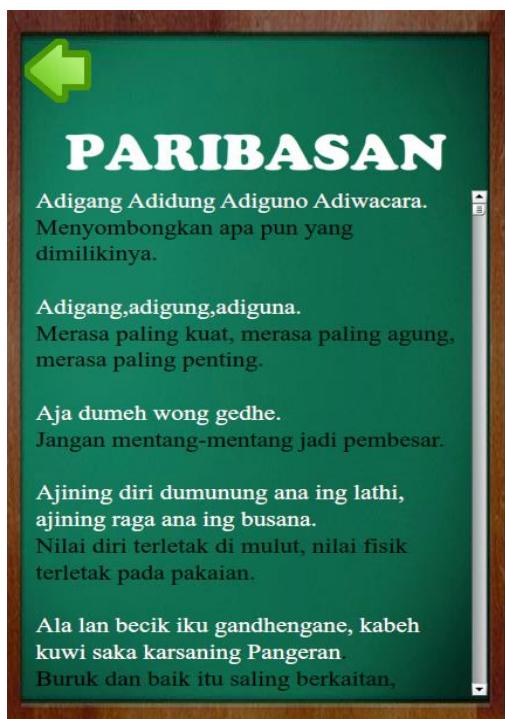
7. Halaman Menu

Halaman menu berisi pilihan paribasan, arane godhong, sebutan bocah, parikan, anak kewan, dan aksara Jawa.



Gambar 7. Halaman Menu Aplikasi

8. Halaman Submenu Paribasan
Menu paribasan terdiri dari berbagai macam peribahasa Bahasa Jawa dan artinya.



Gambar 8. Halaman Submenu Paribasan

SARAN

- Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi berbasis mobile. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan menu lebih lengkap dan bervariasi.
- Diharapkan untuk penelitian selanjutnya dilengkapi dengan animasi gambar bergerak agar tampilan lebih menarik.

REFERENSI

- [1] Binanto, iwan 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori + pengembangan*.Yogyakarta : penerbit ANDI.
- [2] Harun Rasyid, Mansyur, dan Suratno. 2009. *Asesmen Perkembangan Anak Usai Dini*.Yogyakarta : Multi Presindo
- [3] Madcoms, 2013 *Mahir dalam 7 Hari Adobe Flash CS6*.ANDI Madiun.
- [4] Sutopo, Aiesto Hadi (2003). *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Graha Ilmu.Yogyakarta.

KESIMPULAN

Kamus Pepak Basa Jawa dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran pelajaran Bahasa Jawa.